



GENIO

EL FULGOR DE LOS DESEOS

Historia

Te consideran un ser casi divino, capaz de obtener cualquier deseo. No obstante, tu existencia está atada a una Lámpara Mágica, un extraño hogar que solo abandonas cuando alguien la frota, convirtiéndose automáticamente en tu amo. A lo largo de milenios, has vivido cumpliendo los deseos de varios amos, utilizando tu destreza y alta resistencia para hacerlos felices.

A pesar de disfrutar de la satisfacción de hacer felices a los mortales, con el tiempo, la rutina se torna una cadena que anhelas romper. Noches tras noches, sueñas con la libertad, anhelando la posibilidad de decidir por ti mismo, sin depender de órdenes ajenas.

Decides que el próximo amo será el último. Mientras aguardas a que alguien frote la lámpara, comienzas a planear tu liberación, asegurándote de ayudar a tu próximo amo. A lo largo de décadas, un antiguo dueño te reveló la existencia de las Gemas Elementales: Agua, Aire, Fuego y Tierra. Lograste obtener la Gema del Aire, pero quedan tres más para hacer realidad tu sueño.

De repente, experimentas una fuerza que te insta a abandonar ese lugar. Al salir, te sientes extraño, empapado, y el entorno está notablemente silencioso. Cuando abres los ojos, la primera visión que encuentras es la de una sirena pelirroja justo frente a ti. Ella no tarda en presentarse como Ariel.

Stats

Vida: 50hp

Magia: 70M

Recomendaciones

1. Reencuéntrate con tu amo y ayúdalo en todo lo posible. El primer amo que tienes es Ariel.

Dato curioso: tu amo será el personaje que mantenga en su posesión la Lámpara Mágica. En el caso de que el propietario de dicho objeto cambie, tu amo también cambiará.

Objetivos

1. Mantén en tu poder la Gema del Aire.
2. Encuentra las Gemas del Fuego, Tierra y Agua.

Objetos

Tienes en tu poder La Gema del Aire, la cual te otorga un escudo de +5hp todas las mañanas

Arma

Confeti: puedes lanzar los trozos de papel causando ~25hp de daño a los enemigos alcanzados, pero no puedes volver a usar tu arma hasta pasados 15 segundos.

Habilidades

1. Magia Cómica: por cada chiste de dudosa calidad realizado por el grupo de Whatsapp recuperarás +2hp y +2M, limitándose a 3 chistes al día. Se recomienda que se avise al Máster por privado por si no nota alguno. Además, eres capaz de romper cualquier trato con otro jugador sin recibir una penalización, a cambio, deberá comunicárselo a la persona afectada mediante un chiste malo. Cada trato roto deberá ser comunicado al Máster (si añades como fue el chiste, siempre se agradecerá). *No cuenta con ningún coste.*

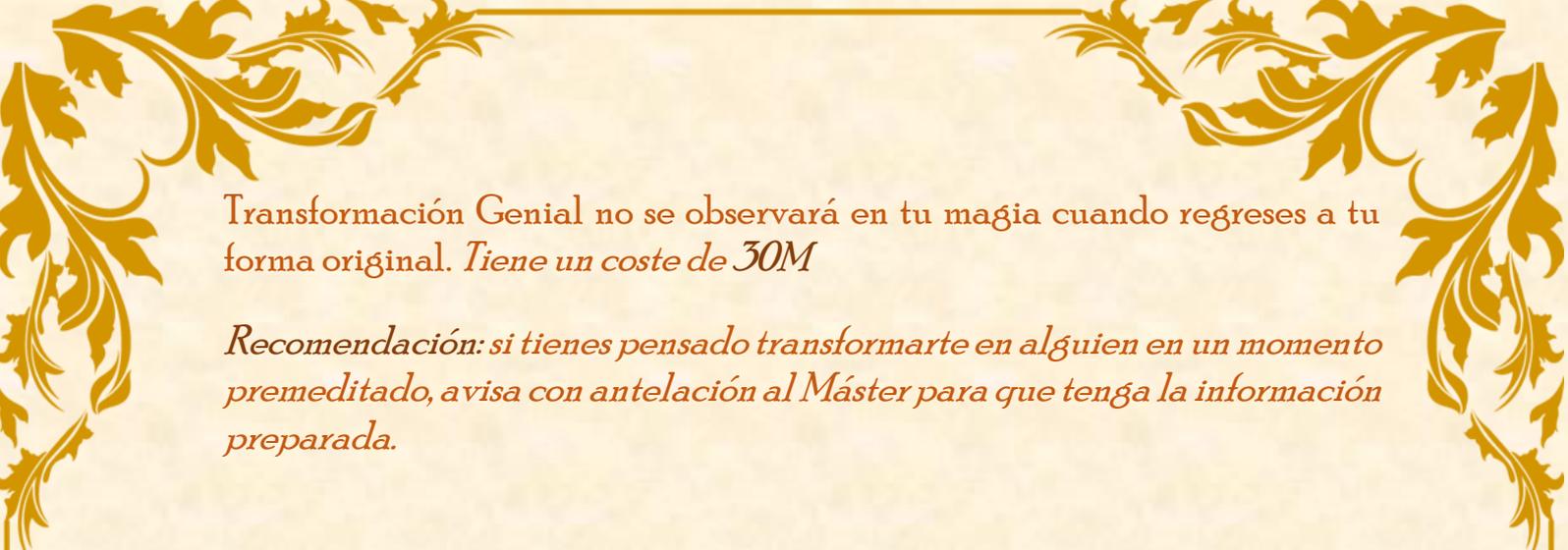
2. Explosión de Confeti: Tras sorprender a tus enemigos con un montón de confeti (tu arma), puedes producirles ceguera¹ durante 5 segundos. *Cuenta con un coste de 10M.*

3. Concesión de Deseos: Consigues realizar uno de los siguientes deseos para ayudar a tu aliado:

- +5 de daño en todas sus habilidades y con su arma durante 30 minutos
- Un escudo de 10 hp que dura hasta el día siguiente
- Curar +5hp

Se pueden acumular en el mismo aliado. *Tiene un coste de 20M.*

4. Transformación Genial: Durante la próxima hora consigues transformarte en otro personaje. Esto logrará que adquieras todas sus habilidades. También adoptarás la vida y la magia actuales del personaje elegido. Los puntos de daño recibidos se traspasarán a tu vida cuando regreses a tu forma original, en cambio, la magia gastada durante



Transformación Genial no se observará en tu magia cuando regreses a tu forma original. *Tiene un coste de 30M*

Recomendación: si tienes pensado transformarte en alguien en un momento premeditado, avisa con antelación al Máster para que tenga la información preparada.

Ceguera¹: mientras el enemigo se encuentre bajo el efecto de ceguera, deberá cerrar los ojos.

